

ФОРЖА ОТКРЫТИЙ

В игре могут принять участие от 2 до 4-х человек.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать наибольшее количество очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре участвуют карточки «Викторина» и карточки «Сюрприз!».

Викторинные карточки разделяются на три колоды (по количеству очков на лицевой стороне карточки – 1, 2 или 3). Карточки каждой викторинной колоды перемешиваются и раскладываются поочередно лицевой стороной вверх на прямоугольники атомов определенного цвета:

- на 11 красных по одной карточке ценностью в 3 очка;
- на 8 желтых по две карточки ценностью в 2 очка;
- на 6 зеленых по четыре карточки ценностью в 1 очко.

Оставшиеся 5 викторинных карточек перемешиваются и выкладываются соответственно:

- одна – на атом с надписью «Выход»;
- четыре – на атом с надписью «Вход».

Колода карточек «Сюрприз!» перемешивается и выкладывается стопкой рядом с полем.

Фишки игроков устанавливаются на атом «Вход» (СТАРТ). Очередность ходов определяется жребием.

ХОД ИГРЫ

Первым ходом каждый игрок, не бросая кубика, передвигает фишку на любой из двух прилегающих к «Входу» атомов. Каждый следующий ход игрок бросает кубик и передвигает фишку с атома, на котором она находится, на соседний атом по переходу, отмеченному той же цифрой, что и количество выпавших на кубике очков. Если такой переход отсутствует, фишка остается на атоме.

КАРТОЧКИ «СЮРПРИЗ!»

Если фишка в конце очередного хода встала на атом без викторинных карточек (или осталась на месте из-за отсутствия перехода), игрок берет верхнюю карточку из колоды карточек «Сюрприз!» и этим же ходом выполняет указание. Использованная карточка «Сюрприз!» перемещается в низ колоды.

КАРТОЧКИ «ВИКТОРИНА»

Если в конце очередного хода фишка встала на атом с викторинными карточками (или осталась на месте из-за отсутствия перехода), игрок берет верхнюю карточку и отвечает на вопрос викторины (лицевая сторона карточки). Затем игрок зачитывает вслух правильный ответ (оборотная сторона карточки) и дополнительную информацию.

Если ответ неправильный, игрок оставляет карточку на поле, если правильный – забирает карточку себе. Накопленные таким образом карточки составляют **викторинный «БАНК»** игрока.

ВИКТОРИННЫЙ «БАНК»

Используя карточки викторинного «БАНКА», игрок может изменять **направление** своего хода.

Для этого игрок прибавляет необходимое количество викторинных очков (на викторинных карточках) к количеству очков, выпавших на кубике, и передвигает фишку по выбранному переходу.

ВНИМАНИЕ! Игрок не может использовать для изменения направления часть очков карточки.

Карточка (карточки) с соответствующей суммой очков переворачивается лицевой стороной вниз и становится «АРХИВОМ» игрока. Карточки «АРХИВА» для изменения направления хода использовать нельзя.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, как только кто-либо из игроков поставит свою фишку на «Выход» (ФИНИШ).

Побеждает игрок, собравший максимальное количество очков. При подсчете суммируются все очки викторинного «БАНКА» и «АРХИВА».

УДАЧИ В ИГРЕ!

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Игровое поле 1 шт.
2. Кубик 1 шт.
3. Фишки игроков 4 шт.
4. Правила игры 1 шт.
5. Карточки:
 - «Викторина» 56 шт.
 - «Сюрприз!» 28 шт.
6. Коробка 1 шт.